

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Bapak Jakob Oetama, pemilik grup Kompas Gramedia mendirikan Yayasan Multimedia Nusantara dengan impian untuk membangun sebuah universitas, dan pada tahun 2005, setelah mendapatkan izin untuk beroperasi dari Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, 'Universitas Multimedia Nusantara' berhasil didirikan di Gading Serpong, Tangerang. Pada tahun 2006 kampus Universitas Multimedia Nusantara atau sering disebut 'UMN', secara resmi memiliki empat fakultas yaitu Fakultas Informasi dan Teknologi, Fakultas Ekonomi, Fakultas Ilmu Komunikasi dan Fakultas Seni dan Desain.



Gambar 2.1 Logo Universitas Multimedia Nusantara
(sumber:umn.ac.id)

Di Fakultas Seni dan Desain, peminatan Animasi menjadi salah satu dari dua peminatan yang dapat diambil pada program Desain Komunikasi Visual bersama dengan Desain grafis pada tahun 2007. Peminatan baru yaitu, sinematografi ditambahkan kedalam Fakultas Seni dan Desain pada sejak bulan September tahun 2008 ke dalam program Desain Komunikasi Visual. Pada tahun 2016, Fakultas Seni dan Desain dipecahkan menjadi tiga program studi baru yaitu program Desain Komunikasi Visual, Film & Televisi, dan Arsitektur. Dari ketiga program tersebut, program studi Desain Komunikasi Visual dipecah menjadi dua peminatan yaitu, Desain Grafis dan *Interactive Media Design*, sementara program studi Film dan Televisi memiliki dua peminatan yaitu Film dan Animasi.

Pada bulan Februari tahun 2018 program studi Film & Televisi mengajukan perubahan nama menjadi program studi Film. Pada tahun yang sama, di bulan Mei, Program studi Film & Televisi berhasil meraih Akreditasi B dari Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT) berdasarkan SK No. 1441/SK/BAN-PT/Akred/S/V/2018 dan 1442/SK/BAN-PT/Akred/S/V/2018.



Gambar 2.2 Logo Prodi Film
(sumber:umn.ac.id)

Projection Mapping merupakan sebuah proyek yang dibuat oleh dosen animasi Film UMN dan juga dosen perhotelan UMN, bekerja sama dengan MDN yang dimulai pada tahun 2021. Proyek awal yang dibuat oleh Project Mapping dengan judul ‘Si Dulang’ adalah sebuah proyek dimana animasi 3D diproyeksikan di sebuah meja makan untuk memberikan hiburan dan juga informasi terhadap makanan yang akan dihidangkan kepada pengunjung restoran.

Proyek ‘Si Dulang’ memiliki tujuan untuk memberikan pertunjukan animasi disetiap sela hidangan makanan, dibuat oleh Ibu Adestya Ayu Armielia S.ST.M.Si.Par. dari prodi Perhotelan, yang memiliki empat bagian yaitu, *Appetizer, Soup, Main* dan *Dessert*. Dari empat bagian hidangan yang telah dibuat, Yohanes Merci menciptakan cerita yang terdiri dari empat *Act* sesuai dengan jumlah menu hidangan yang ada. Christine M. Lukmanto menghasilkan konsep karya yang nantinya diilustrasikan oleh salah satu mahasiswa yang terlibat yaitu, Madeleine. Selain Madeleine ada beberapa mahasiswa lain yang terlihat dalam proyek ini yaitu, Maya Nathasya Lukmana, Irvan Chen, Nathanael Pangella Putra Yuda dan juga Billy Jonathan. *Prototype* animasi dari cerita ‘Si Dulang’ yang berdurasi lima menit pun berhasil dibuat.

Setelah keberhasilan pembuatan *prototype*, proyek ‘Si Dulang’ dilanjutkan dengan penambahan dua orang ke dalam tim yaitu, Nadya Oktivia Adisty dan

Fajri Wahyu Prasetyo dalam program magang. Dengan *prototype* yang ada perusahaan mulai melakukan pendekatan dengan restoran klien, Santika. Pada bulan Februari tahun 2022, *prototype* 'Si Dulang' dipertunjukkan di studio UMN dengan bantuan MDN. Kevin Santoso, Peter Gavitto Djionno dan Laurensius Dimas Kresnadi bergabung kedalam tim proyek *Projection Mapping* pada pertengahan tahun. Walau proyek 'Si Dulang' sempat tertunda, di karenakan perubahan konsep dan penyesuaian dengan klien & MDN, proyek ini berhasil dalam menghasilkan *Teaser* dan *Prototype Act 1* animasi 'Si Dulang'.

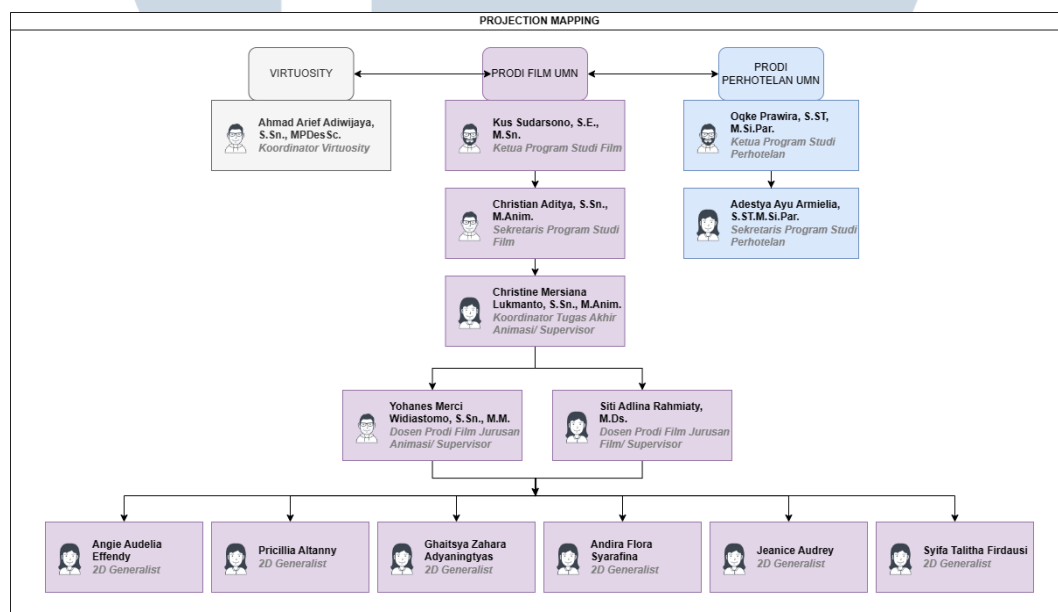
Proyek baru dengan judul '*Maiden Voyage*' dimulai pada tahun 2022, melanjutkan kerjasama antar dosen dari Prodi Film dan Prodi Perhotelan, proyek ini menggunakan teknik animasi 2D yang diterapkan pada visualisasi 360 derajat dengan cerita yang mengambil inspirasi dari peristiwa kejadian kapal yang tenggelam pada tahun 1942 dengan nama *Titanic*. Dengan genre misteri dan juga thriller, proyek ini menceritakan sisi penumpang *Titanic* lain. Christine M. Lukmanto memberikan konsep cerita dan tokoh awal yang dilanjutkan ilustrasinya oleh Nadya Oktavia Adisty. Yohanes Merci melanjutkan mengembangkan cerita. Ibu Siti Adlina Rahmiaty, M.Ds menentukan teknik kamera dan hidangan menu di persembahkan oleh Adestya Ayu.

Dalam pembuatan Proyek '*Maiden Voyage*' tahun 2022 beberapa mahasiswa yang terlibat dalam pembuatan proyek tahap pra-produksi animasi adalah Nadya Oktavia Adisty, Fajri Wahyu Prasetyo, Nathanael Kevin Santoso, Nathanael Kevin Santoso dan Laurensius Dimas Kresnadi. Di tahun selanjutnya bergabungnya Joe Stephen Alexander Lay, Immanuel Lucky Basuki dan Celine Gracelia Gunawan untuk memberikan bantuan saat produksi animasi. Ghaitsya Zahara Adyaningtyas, Andira Flora Syarafina dan Syifa Talitha Firdausi adalah beberapa mahasiswa yang bergabung juga ke tim saat pertengahan tahun untuk melanjutkan tahapan produksi proyek '*Maiden Voyage*'.

Proyek Mun-Mun dibuat dengan tujuan untuk membantu acara Almanac yang sering diselenggarakan di dalam kampus UMN, beberapa hal yang di produksi dalam proyek ini adalah Stiker *LINE*, Bumper untuk acara Almanac,

Merchandise, Kebutuhan Media Sosial (*Instagram*) dan lain lain. Proyek ini dipimpin oleh ibu Christine M. Lukmanto dan bapak Yohanes Merci Widiastomo bekerjasama dengan *Virtuosity* yang dipimpin oleh bapak Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn, MPDes Sc.. Dengan bimbingan Christine M. Lukmanto proyek ini dimulai dengan produksi stiker untuk media sosial *LINE* dengan beberapa mahasiswa yang bergabung dengan tim proyek *Projection Mapping* pada awal tahun 2023 yaitu, Sharen Setiawan dan Jeanne Elizabeth Su dan dilanjutkan oleh Angie Audelia Effendy, Pricillia Altanny dan Jeanice Audrey yang memasuki tim proyek *Projection Mapping* pada pertengahan tahun.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.3 Struktur Perusahaan proyek *Projection Mapping* UMN
(Sumber: *Projection Mapping*)

Projection Mapping adalah sebuah proyek dibawah kerja sama antar Prodi film dan Prodi perhotelan UMN, di awasi oleh ketua program Studi film, Bapak Kus Sudarsono, S,E.,M.Sn, ketua dari program studi perhotelan, Bapak Oqke Prawira S.ST.M.Si.Par dan pak Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn, MPDes Sc. sebagai Koordinator *Virtuosity*. Dilanjutkan dengan bapak Chistan Aditya, S.Sn.,

M.Anim sebagai sekretasi Program Studi Film, Ibu Adestya Ayu Armielia S.ST.M.Si.Par. sebagai sekretaris Program Studi Perhotelan dan Ibu Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim sebagai koordinator Tugas Akhir Animasi. Proyek ini memiliki tiga supervisor yaitu, Ibu Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim, Bapak Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M. dan juga Ibu Siti Adlina Rahmiaty, M.Ds, keduanya adalah dosen Prodi Film jurusan Animasi. Selain dari penulis sendiri, adanya lima mahasiswa lain yang bekerja dalam proyek ini dengan posisi *2D generalist* yaitu, Pricillia Altanny, Ghaitnya Zahaea Adyaningtyas, Andira Flora Syarafina, Jeanice Audrey dan Syifa Talitha Firdausi. Dari enam mahasiswa yang tertera, setengah mahasiswa ditujukan untuk membantu proyek '*Maiden Voyage*' dan setengahnya lagi, termasuk penulis ditunjuk untuk membantu proyek '*Mun-Mun*'. Analisa SWOT dalam proyek *Projection Mapping* yaitu:

Tabel 2.1 *SWOT Projection Mapping*

Strength	Weakness
<ul style="list-style-type: none"> - Diberikannya alat dan fasilitas untuk mahasiswa untuk belajar - Dibimbing oleh Dosen yang berpengalaman atas teknik visual tersebut. - Lingkungan kerja yang ramah dan mendukung proses pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> - Alat yang digunakan untuk proses produksi memerlukan pengeluaran biaya yang besar - Alat dan fasilitas memerlukan <i>maintenance</i> khusus - Belum banyak penelitian lebih mengenai teknik <i>Projection Mapping</i> yang diterapkan di video 360 derajat.
Opportunity	Threats
<ul style="list-style-type: none"> - Berlanjutnya pengembangan teknik pembuatan karya <i>Projection Mapping/ Video</i> - Peminatan akan teknik visual <i>Projection Mapping</i> berkembang 	<ul style="list-style-type: none"> - Biaya yang harus dikeluarkan semakin tinggi dengan perkembangan zaman - Adanya persaingan diantara kampus dalam negeri dan luar negeri

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">- Ditemukannya gaya animasi baru (2 dimensi) yang dapat digunakan untuk video 360 derajat. | |
|--|--|

(sumber: pribadi)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA